

Berikut adalah penjelasan fungsi setiap baris dalam kode yang diberikan:

1. `#include <iostream>`: Mengimpor library `iostream` yang digunakan untuk operasi input dan output.
2. `#include <iomanip>`: Mengimpor library `iomanip` yang digunakan untuk mengatur tampilan output.
3. `#include <vector>`: Mengimpor library `vector` yang digunakan untuk menggunakan `vector`.
4. `#include <algorithm>`: Mengimpor library `algorithm` yang digunakan untuk melakukan operasi algoritma seperti pengurutan.
5. `#include <queue>`: Mengimpor library `queue` yang digunakan untuk menggunakan `queue`.
6. `#include <string>`: Mengimpor library `string` yang digunakan untuk menggunakan tipe data `string`.
8. `using namespace std;`: Mendeklarasikan penggunaan namespace `std` untuk menghindari penulisan `std::` sebelum setiap objek dan fungsi dalam namespace tersebut.
10. Mendefinisikan struct `PesRental` yang berisi beberapa anggota data seperti nama, durasi, jumlahPes, harga, dan pointer next untuk linked list.
12. `PesRental() : next(NULL) {}`: Mendefinisikan konstruktor default untuk struct `PesRental` yang menginisialisasi pointer next menjadi `NULL`.
15. `double hitungTotalHarga(const PesRental& pes)`: Mendefinisikan fungsi `hitungTotalHarga` yang menerima objek `PesRental` sebagai argumen dan mengembalikan total harga pesanan.
21. `void tampilkanPesanan(const PesRental& pes)`: Mendefinisikan fungsi `tampilkanPesanan` yang menerima objek `PesRental` sebagai argumen dan mencetak rincian pesanan ke layar.
39. `bool comparePesanan(const PesRental& pes1, const PesRental& pes2)`: Mendefinisikan fungsi `comparePesanan` yang membandingkan dua objek `PesRental` berdasarkan durasi rental.
44. `int cariPesanan(const vector<PesRental>& pesanan, const string& namaPemesan)`: Mendefinisikan fungsi `cariPesanan` yang mencari pesanan dengan nama pemesan tertentu dalam vector pesanan.
51. `void tampilkanMenuPes()`: Mendefinisikan fungsi `tampilkanMenuPes` yang mencetak menu pilihan permainan PES ke layar.
64. `double getPesHarga(int pilihanPes)`: Mendefinisikan fungsi `getPesHarga` yang mengembalikan harga per jam berdasarkan pilihan permainan PES.

70. `int main()`: Mendefinisikan fungsi utama (main function) yang merupakan titik awal eksekusi program.

72-73. Mendeklarasikan dua pointer head dan tail yang mengacu pada linked list PesRental. Awalnya diatur menjadi NULL.

75-79. Mencetak pesan selamat datang ke layar.

81. Mendeklarasikan variabel opsi untuk menyimpan pilihan pengguna.

83-137. Memulai blok do-while untuk memungkinkan pengguna memilih opsi menu yang berulang-ulang sampai opsi keluar dipilih.

85-94. Mencetak menu opsi ke layar.

96. Meminta pengguna memasukkan pilihan opsi.

98. Membersihkan buffer input.

100. Memulai switch case berdasarkan pilihan opsi yang dimasukkan oleh pengguna.

102-177. Kasus 1: Tambah

Pesanan. Menggunakan pointer dan struct PesRental untuk menambah pesanan ke linked list berdasarkan masukan pengguna.

179-204. Kasus 2: Tampilkan Semua Pesanan. Mencetak semua pesanan yang ada dalam linked list.

206-232. Kasus 3: Urutkan Pesanan berdasarkan Jam. Menggunakan vector untuk mengurutkan pesanan berdasarkan durasi dan kemudian memperbarui linked list dengan urutan yang diurutkan.

234-259. Kasus 4: Cari Pesanan. Mencari pesanan dengan nama pemesan tertentu dalam linked list.

261-271. Kasus 5: Keluar. Menghapus semua node dalam linked list dan mengakhiri program.

275. Mengembalikan nilai 0 untuk menunjukkan bahwa program telah berakhir dengan sukses.